

De máquinas panaderas y juegos remotos: tres implicaciones del Self como respuesta a las tecnologías contemporáneas (y notas adicionales)¹

Lucio Alberto Gutiérrez H.
Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA.

Resumen

El presente artículo corresponde a la versión escrita y anotada del texto leído en la mesa redonda “Tecnologías y Subjetividad: nuevos escenarios” del *V Congreso FLAPPSIP-AUDEPP*. Propone tres modos en los que el Self responde a su implicación con las tecnologías contemporáneas, desde una perspectiva orientada por el pensamiento psicoanalítico. Primero, se explicita un sentido ampliado de la noción de “tecnología”. Luego, se propone que las tecnologías contemporáneas podrían estar comprometiendo al Self: en la reproducción imaginaria de aspectos propios a la vivencia de continuidad a través de la confianza omnipotente puesta en el Imaginario tecnológico. A través de la co-presencia de formas cualitativamente diversas de repetición que organizan las vivencias cotidianas en mundos sintéticos. Y a través del imperativo social de disponibilidad comunicacional.

Abstract

This article is a written and noted version of a text read during the roundtable discussion “Subjectivity and Technologies: new sceneries” of FLAPPSIP-AUDEPP Vth Congress. The text proposes three ways in which the Self could be responding to it’s implication with contemporary technologies from a psychoanalytically oriented perspective. First, an extended meaning of the notion of “technology” is presented. Then, the text proposes that contemporary technologies could be compromising the Self: in the imaginary reproduction of certain aspects of the continuity of being through the omnipotent trust on the technological Imaginary. Through the co-presence of qualitatively diverse forms of repetition that organize daily

¹ Trabajo leído en la mesa redonda “Tecnologías y Subjetividad: nuevos escenarios” del *V Congreso FLAPPSIP-AUDEPP* el 22 de Mayo de 2009, Montevideo, Uruguay. El texto se ha conservado en su formato original y se han agregado observaciones como notas al pie de página.

experiences in synthetic worlds. And through the social imperative of availability for communication.

Palabras Clave

Self, Tecnologías, Cultura Digital, Vivencia de Continuidad, Formas de Repetición.

Keywords

Self, Technologies, Digital Culture, Continuity of Being, Forms of Repetition.

Preliminares sobre los conceptos de tecnología, subjetividad y Self.

Nuestra mesa redonda trata sobre “Tecnologías y Subjetividad”, y quisiera comenzar por ponernos de acuerdo en el uso de ambos términos, a los cuales incluiré un tercer término, el de Self. Voy a hablar siempre con la epistemología psicoanalítica en el trasfondo, aunque recurriré al diálogo con otras disciplinas.

Sobre el término tecnología. El término tecnología deriva del griego *technē* que dice relación con las destrezas y métodos para “dar forma” a algo dispuesto allí para su manipulación, al modo del artesano y la técnica de su oficio. Es sólo a mediados del siglo XIX (1859) donde parece haberse acotado a su uso más difundido como “ciencia de las artes mecánicas e industriales”. Resulta importante entonces considerar que la noción original de tecnología no incluye sólo a los artefactos tecnológicos y los conocimientos necesarios para construirlos, sino a cualquier conjunto de saberes destinados a “dar forma” a algo, es decir, a constituir objeto. Una tecno-logía, refiere por definición a la sistematización de un conjunto de saberes destinados a constituir objeto en un ámbito particular. Y en ese sentido, como proceso de objetivación, la idea de tecnología parece dialogar mejor con la noción de Yo que con la idea de Sujeto.

Dicho esto, al interior de las ciencias del espíritu Michel Foucault hace un uso interesante de la noción de “tecnologías”, refiriéndolas al conjunto de relaciones que determinan ámbitos de saber y poder específicos. Para Foucault (1996), las tecnologías serán los sistemas que “dan forma” a cada juego de verdad que desarrollan los hombres, produciendo coacción en el comportamiento humano a través de la creación de dominios de saber. Dentro de cada dominio de saber, las tecnologías serán también las técnicas específicas que desarrollan los hombres para entenderse a sí mismos y reproducir los dispositivos de poder imperantes en un momento histórico determinado. Por tecnologías se incluyen entonces los sistemas de producción de artefactos, pero también la producción de signos culturales, relaciones de poder e incluso una ética particular a cada momento histórico.

Por dar un ejemplo grueso, el saber psiquiátrico es una tecnología en tanto sistema que da forma al juego de saber y poder que define las categorías de normalidad-enfermedad mental. Tecnología incluye aquí la producción de sistemas diagnósticos y observables clínicos, instituciones especializadas en la contención del enfermo mental, artefactos para su cura como las psicoterapias, los psicofármacos, el electroshock, etc. Y también incluye la coacción del Self en el ciudadano moderno, en tanto en el trasfondo cultural yace siempre y para toda acción el riesgo de ser interpretado como el loco, aquél que “pierde los cabales” (cabos = *caput* = cabeza). Creo que desde una noción de tecnología ampliada como ésta se justifica abrir el diálogo con la disciplina psicoanalítica.

Por su parte, al interior del psicoanálisis Sigmund Freud establece la relación entre determinantes culturales y psiquismo no sólo en los llamados textos culturales (ej. Freud, 1920) sino en ideas tan aparentemente “intrapsíquicas” como el concepto de apuntalamiento (Freud, 1900). Desde sus primeros escritos Freud reconoce en la condición de *prematuridad fisiológica* y la necesidad de un *cuidado ajeno* como condición de posibilidad determinante del psiquismo. Así, plantea su concepto de *apuntalamiento* como mecanismo fundante en la estructuración de su primera tópica. Este *cuidado ajeno*, suerte de primer soplo de vida psíquica, instala un desacomodo estructurante entre autoconservación y sexualidad, que Jean Laplanche (2001a, 2001b, 2002) no se cansa de enfatizar que opera al modo de una *seducción*

hacia el infante por parte del adulto. Es aquella alteridad que cuida del bebé la que explica el movimiento de apuntalamiento, y no una moción endógena al bebé.

Desde la perspectiva en la que me apoyo, esa seducción forma parte de un proceso cultural nunca acabado, que somete a la vez que articula al psiquismo a través de las tecnologías de saber y poder, sobredeterminando el modo como se estructura el saber de sí, los modos de padecimiento y usos del placer de cada individuo.

Dicho proceso cultural definiría al psiquismo en su dimensión cultural, es decir, en el aspecto re-iterativo que permite pensar regularidades entre individuos, eso común a ellos y que los excede. Esto es lo que en ciencias sociales, contrariamente a lo que el término sugiere, es lo que tradicionalmente se entiende por “subjetividad”. Es un concepto que designa el carácter de **objetivación o efecto** de las tecnologías sociales sobre un grupo determinado. Hago esta distinción porque desde el psicoanálisis, en tanto existe un sujeto de lo inconsciente, hablamos de subjetividad para referirnos justamente a la dimensión opuesta, no a lo común sino a lo único, no a lo instituido sino a lo instituyente, no a la reiteración, sino a la diferencia novedosa.

Para evitar confusiones entonces, no hablaré de subjetividad y preferiré hablar de algunas características de las tecnologías contemporáneas como formas culturales de objetivación que contribuyen a la adaptación yoica. Para ello recurro a un tercer concepto, que es el de Self, entendido desde perspectivas dialógicas (Bajtín, 2002, Hermans, 2001, 2003, 2004). Uso al término Self como una función del Yo, de carácter dinámico, que consiste en una continua toma de posición frente a las distintas alteridades con las que se enfrenta². Esto no implica, por

² En rigor el Self dialógico refiere no a una entidad sino a una operación de diferimiento, en el sujeto, entre el Yo y el Mi, que se constituye en una polifonía de voces sin relación de consistencia o continuidad entre sí. En la definición de Hermans (2004) es “una multiplicidad dinámica de posiciones del Yo relativamente autónomas en el paisaje de la mente, entrelazadas tal y como esta mente se encuentra con las mentes de otras personas” (p. 303). La idea de Self dialógico se basa, entre otros referentes, en la extensión de la noción de self individual propuesta por William James y en análisis de la polifonía discursiva propuesto por Michael Bajtín (Hermans, 2001). Es la opinión del autor que las actuales perspectivas de investigación en Self dialógico constituyen un interesante complemento a las investigaciones clínicas y conceptuales desde el psicoanálisis, principalmente por su énfasis en nociones descentradas y no integradas de sujeto, incertidumbre, polifonía y multiplicidad discursiva en la determinación del yo, determinación radical de la implicación social como fundamento de sentido en la razón humana, y rechazo a posiciones dualistas, reificantes, referencialistas o de violencia hegemónica en la argumentación científica. Resulta muy difícil esbozar los postulados de las perspectivas contemporáneas sobre el

supuesto, alteridades presentes en el espacio-tiempo, pueden ser alteridades en la historia pasada o futura, autores o autoridades, instituciones, etc. El Self, además, queda definido por todo ámbito de aquello que consideramos lo “mío” o frente a lo cual ejercemos cierta forma de apropiación (Hermans, 2001). Por ejemplo, hablar de mi casa, mi esposa, mi profesión, indican que todo aquello forma parte de mi Self, como yo dueño, esposo, psicólogo. Es parte de mi Self no por la sustancialidad de la alteridad a la que me refiero, mi casa por ejemplo, sino por la relación de apropiación que mantengo para con dicho aspecto objetualizado de la realidad, siendo esa misma relación de apropiación una toma de posición general respecto al objeto³.

Cierro esta línea de pensamiento argumentando que el Self es moldeado por las múltiples tecnologías sociales de diversos modos. El Self es especialmente sensible a los cambios en los procesos culturales, en tanto cada nueva articulación cultural modifica el universo de alteridades posibles y por lo mismo coacciona al individuo en sus posibles tomas de posición. Hoy comentaremos **tres modos posibles en los que el Self se ve implicado en los efectos de las tecnologías contemporáneas**⁴. Intentaré defender la idea de que estos tres modos, de formas radicalmente diversas, **sirven como sustitutos imaginarios a la vivencia de continuidad en la experiencia cotidiana** y que esto es una respuesta del Self inmerso en las tecnologías sociales contemporáneas.

Self dialógico en tan breve espacio. Para desarrollos en la materia véase por ejemplo a Hermans (2001, 2003, 2004), Mancuso (2005) o Valsiner & Han (2008).

³ Es fundamental, desde esta perspectiva, considerar que lo que llamamos Self es el modo como el sujeto responde a su implicación en lo social, bajo el entendido que el psiquismo es la particularidad de lo social encarnado. Como respuesta, el Self es siempre dinámico, parcial y en continua resignificación. La regularidad que entendemos como una identidad, en ese sentido, no es más que un proceso secundario de monologización del discurso social (siempre dialógico) al que responde cada individuo, proceso de monologización nunca del todo acabo y cada vez menos totalizante en el entramado social (parece que cada vez más la sociedad exige menos monologización del discurso respecto a sí mismo). Hoy el discurso sociopsicológico, en lugar de sancionar psicopatológicamente al individuo que se piensa a sí mismo como “muchos”, permite pensar en individuos con identidades múltiples, fragmentarias, dúctiles, multiculturales o híbridas (Gergen, 1992, 1994; Canclini, 1995, 2004) como efecto de su cultura.

⁴ Implicación y respuesta (en el sentido dialógico del término) son usados indistintamente por el autor.

i.) Sobre la confianza tecnoinformacional y la omnipotencia.

Un primer modo en que creo que el Self se ve implicado en las tecnologías contemporáneas refiere al efecto de las tecnologías en las construcciones imaginarias respecto a los artefactos posmodernos.

Permítanme un recuerdo. De niño tuve la oportunidad de pasearme muchas veces por los viejos galpones de panaderías españolas, viendo a los panaderos preparar el pan y jugar de paso con la masa. Usaban máquinas para amasar el pan, las “amasadoras”, que generaban la masa a base de agua, harina y demases. Y máquinas para sobar el pan, las “sobadoras”, que eran básicamente unos rodillos gigantes que incorporaban tensión a la masa (pa’ que se afirme o pa’ que se aprete, me decían los panaderos). Cuento esto porque las amasadoras y las sobadoras fueron en su momento artefactos tecnológicos importantes y su funcionamiento, a ojos de un niño, era bastante comprensible.

A diferencia de ese aparataje panadero, los dispositivos de hoy son pequeños y parecen simples, como si escribiésemos con un lápiz y un papel, la tinta pasa al papel, el papel la absorbe. La harina se junta con el agua, se hace la masa. Esa aparente simpleza es lo que Sherry Turkle (1995) llamó hace más de una década la estética de la “transparencia posmoderna” de los artefactos: la idea es que el ciudadano promedio se percate sólo de su funcionalidad. Que resulten transparentes al uso, escondiendo la complejidad de sus operaciones. Hoy en día el funcionamiento de los aparatos tecnológicos no puede ser explicado *cotidianamente* por un profesional con estudios superiores. Si bien una explicación es potencialmente posible, aún el saber cotidiano se mueve en explicaciones basadas en la evidencia observable.

El investigador Daniel Cabrera (2006) reflexiona sobre este asunto y propone algunas características distintivas de lo que él llama el imaginario social tecnocomunicacional. Dado que las nuevas tecnologías resultan herméticas en cuanto a su funcionamiento, y eficaces en su efecto, se inscriben como maravillas que reproducen matrices mágicas y profético-apocalípticas (Cabrera, 2006).

Personalmente creo que esta dimensión mágica a la que se refiere Cabrera hace mimesis de la función de ilusión de omnipotencia en el desarrollo infantil, al modo como ha sido planteada por Winnicott, (Winnicott, 1971), y que curiosamente se ha creído perdida al interior de esta sociedad de fin de utopías. Pienso que esta forma de ilusión se ha desplazado a los modos como los artefactos interactivos sorprenden y seducen al Yo, expandiendo sus fronteras, como los nuevos caballos salvajes del siglo XXI. Ya no estamos hablando de una distante esperanza en las máquinas de la modernidad como las naves espaciales, sino del efecto tan engimático como seductor que supone usar artefactos cotidianos, que nos permiten acceder y negar acceso a la relación con otros acorde a nuestros requerimientos narcisísticos, sin entender del todo como esto sucede. Todo esto, por cierto, es una cuestión imaginaria⁵.

Sin ir más lejos un infante contemporáneo, en una sociedad informatizada, aprende a manipular el mundo a través de artefactos como el control remoto, juguetes interactivos, cámaras digitales, televisión, avatares en una pantalla de computador. Percibe perplejo los efectos de estos artefactos pero también, y esto es lo fundamental, percibe que los padres usan del mismo modo estas maravillas cotidianas. Los padres no juegan con el autito de juguete o la muñeca de trapo. Pero papás y nenes juegan del mismo modo con el control remoto haciendo zapping, apretando botones y perillas de la radio, hablando por celular, manipulando pantallas, etc. Jugar con estos artefactos es una cuestión transgeneracional.

En la manipulación de los artefactos, el nene aprende a confiar en ellos como referentes transgeneracionales en el desarrollo del Self. Esto es algo difícil de reconocer por cuanto los dispositivos se mantienen silentes y transparentes, pero pensemos que ocurriría si de pronto

⁵ No por ello menos importante, en tanto la diferencia yo/sujeto de lo inconsciente se constituye a partir de y habita en, un imaginario (aunque no se sostenga en él). Al respecto, piénsese en las nuevas generaciones “touch”, donde parte del mundo se conoce a través del tocar una pantalla. El tocar es parte del Self en tanto toma de posición frente a una alteridad. Sabemos hoy que el tocar opera un distanciamiento-límite etológicamente determinado por el encuentro con la piel-presión-textura-temperatura del otro. ¿Qué consecuencias tendrá para la constitución de patrones de implicación self-cultura el que la alteridad encuentre su distanciamiento-límite en una pantalla-imagen-voz? Esto dista con mucho de ser un problema únicamente cognitivo, narrativo o de la psicología de la percepción, ya que alude al proceso mismo de constitución imaginaria del sujeto. Desde esta perspectiva, el autor lo considera un problema que compromete y podría verse ampliamente enriquecido por el pensar psicoanalítico.

fallasen todos nuestros dispositivos tecnoinformacionales, incluyendo celulares, la red, las computadoras. Probablemente para más de alguno implicará ponerse en contacto con ansiedades esquizo-paranoides, aspecto que da que pensar respecto a la relación de alteridad que mantenemos con estos artefactos como forma incorpórea de sostén del Yo.

Una vez escuché a un colega, refiriéndose a los servicios que ofrece Google, decir: “me da un poco de susto estar ocupando a la misma compañía para tantas cosas, dejarle mi correo, mi agenda, mi página web, mis fotos...”. Si imaginan lo que implica hoy en ese sentido usar la red como soporte para trazas de nuestra historia, figuren lo que está implicando para los niños y adolescentes contemporáneos una red que no es sólo soporte de los rastros de su historia, sino espacio instituyente de Self a partir de lo que allí acontece o dejar de acontecer.

Confiamos cada vez más en este soporte cultural basados en la experiencia cotidiana y transgeneracional para con los artefactos tecnológicos, **confianza que requiere de cierta ilusión de omnipotencia compartida, y que parece formar parte del imaginario social en torno a las nuevas tecnologías**, desde la exploración infantil en torno a la magia de un control remoto, pasando por el cotidiano uso de los artefactos, hasta la más compleja de las interacciones por telepresencia. Me pregunto si esta confianza, en tanto cotidiana y transgeneracional, estará operando como una forma sustituta, imaginarizada⁶, de la vivencia de continuidad del Self.

ii.) Sobre dos formas de repetición como modos de organizar las vivencias.

Para examinar un segundo modo en que creo que el Self podría verse implicado, siguiendo a Jaime Coloma (2008) quisiera hacer un uso incorrecto de un autor como forma de orientar mi pensamiento hacia la creatividad, y recurrir a una distinción hecha por el psicoanalista Michel De M’Uzan en 1970 respecto a dos formas de entender la idea general de repetición. Es un uso incorrecto pues Michel De M’Uzan estudia estas formas de repetición como hechos clínicos en pacientes dentro del espectro de la perversión o psicopatosis, mientras que yo derivaré

⁶ En tanto imaginarizada, carente de pregnancia afectiva, precaria en su estructuración y frustra en su eficacia simbólica.

consecuencias al pensamiento social a partir de su distinción. Me valgo de los criterios de Coloma al decir que es válido hacer este uso en tanto rescato el aporte de un autor sin recurrir a formalizaciones teóricas, pero intentando mantener una posición epistemológica consistente al interior de mis ideas.

Dice Michel De M'Uzan (1970): “he distinguido en su esencia dos formas de repetición: a la primera la llamo *la repetición de lo similar*: en sí misma involucra la importancia de recuperar el pasado, y está conectada con el orden de la similaridad aproximada, de la semejanza; la segunda, *la repetición de lo idéntico*, deprivada de la función de elaboración, refiere al reino de la similaridad absoluta. Esta última es lo que ocurre con personalidades profundamente dominadas por la necesidad más estrecha e inmediata; de hecho, en sí mismas entregan un sentimiento de que el curso de los eventos que ocurren en la vida es inmodificable y ha sido decidido largo tiempo atrás (De M'Uzan, 2003, p714, traducción mía)”.

Michel De M'Uzan (2003), llama “esclavos de la cantidad” a los individuos en donde observa de modo predominante la repetición de lo idéntico, pues se encontrarían destinados a lidiar con un monto de excitación no elaborable psíquicamente. ¿No es éste un argumento recurrente en las descripciones de las nuevas constelaciones psicopatológicas? Estar dominado por “la necesidad más estrecha e inmediata” y un sentimiento de lo inmodificable de la vida ¿no son características que definen a los individuos de la llamada “cultura de la globalización”?

Sostengo que uno puede tomar ambas formas de repetición para pensar dos modos en los cuales se organiza el vivenciar, un modo entendido como forma de hacer experiencia a través del juego *ego-alter* y el otro como pseudo-juego o imagen-juego. En la repetición de lo similar suponemos juego en tanto en la actividad sincrónica siempre intercede la diacronía: el juego busca la repetición pero nunca la alcanza plenamente, siempre incluye novedad respecto a la función de presentación del sí mismo.

La repetición de lo idéntico en cambio supone una actividad sincrónica en la que la diacronía intercede al modo de sucesión temporal de hechos, y no como historia viva en el sujeto. Sincronía y diacronía convergen en una misma expresión, por lo que no queda espacio al

desacomodo propio de la novedad. Digo que esto es imagen-juego o pseudo-juego pues puede asemejarse, en su forma, al juego. Sin embargo, el modo en el que se organiza la vivencia difiere radicalmente. En el pseudo juego se produce una simulación de la actividad diacrónica, una simulación del movimiento propio al el campo de la experiencia⁷.

A partir de esta distinción planteo el segundo punto: la co-presencia de la repetición de lo similar y la repetición de lo idéntico parece ser un modo de organizar la experiencia de Self que se ha puesto de especial relieve en la cultura conformada las nuevas tecnologías, a partir de los artefactos y prácticas asociadas a las nuevas formas de *mediatizar* la vida cotidiana.

Una representación estética de la repetición de lo idéntico es la realizada por el fotógrafo Noah Kalina, de Nueva York (Kalina, 2009)⁸ (ver video). Todos los días desde el año 2000, Noah Kalina realiza un autorretrato fotográfico, y en el año 2006 publica un video con 6 años de fotografías digitales que enumera como una secuencia de imágenes, constituyéndose en uno de los videos más comentados del portal YouTube. Allí vemos un esfuerzo por condensar diacronía y sincronía en una simulación de diacronía, usando imágenes de una diacronía sí acontecida.

Pero ello no opera solamente en el arte digital. Un campo donde la repetición de lo idéntico se observa con especial claridad es aquel conformado por los llamados juegos multijugador en línea. Cuando un joven ingresa a un mundo de juego en línea construye un personaje que será su “avatar”, la presentación de sí mismo en ese mundo virtual, suerte de persona o máscara sincrónica en lo digital. El avatar es un artefacto que se presenta siempre idéntico, a menos que

⁷ Considero parte de una discusión mayor pensar si la repetición de lo idéntico constituye experiencia a partir de la vivencia. Por lo pronto, desde la dimensión clínica, podríamos reproducir esta discusión en la dualidad entre el movimiento de regresión en el marco de la vida cotidiana propuesto por Winnicott vs. su noción de replegamiento como “distanciamiento de la relación despierta con la realidad externa” (Winnicott, 1954, p.341). Para Winnicott, el retorno desde la regresión supone un crecimiento en el individuo, mientras que el retorno a las relaciones externas luego del repliegue no brinda alivio o satisfacción (Winnicott, 1988). Podríamos pensar, sin aventurarnos mucho, que la regresión se hace posible sólo en tanto el Self se ve implicado en una relación de dependencia. El retorno desde la regresión sería constituyente/articulador de experiencia en tanto una vivencia es re-conocida con la mutualidad como trasfondo. En el replegamiento, en cambio, el individuo busca (auto) sostener el Self y podría quedar, en dicho proceso, privado momentáneamente de la posibilidad de transformación de la vivencia en experiencia.

⁸ Durante la lectura se presentó el video “Noah takes a photo of himself everyday for six years” disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>

se manipule para lo contrario. Lo mismo con los personajes generados computacionalmente, que podrán simular envejecer, o simular reaccionar a las estaciones del año, como recursos estereotípicos del paso del tiempo.

Si pensamos que un adolescente que frecuenta estos mundos sintéticos destina en promedio 22 horas semanales a tal actividad (Whang, Lee & Chang, 2003; Yee, 2006), poco más de tres horas diarias, lo que sucede allí probablemente será relevante. ¿O quizás lo que sucede acá es demasiado poco importante?

En cualquier caso, es una práctica que podemos decir forma parte de eso “mío cotidiano” de cada uno de estos jóvenes, donde el Self queda definido por la toma de posición frente a un mundo que se caracteriza por responder como imagen idéntica a sí, sin mostrar mella, huella real, sino sólo simulación de diacronía. Por cierto también hay en estos mundos otros individuos que escriben texto o hablan, generando experiencia de juego en la repetición de lo similar, realmente diacrónica. **Pero la exposición en simultáneo a ambas formas de repetición es algo que caracteriza al Self inmerso en estas nuevas tecnologías,** y que tengo la impresión no tiene sin paralelos en la historia.

Por lo pronto, en la escena clínica vemos que esta doble exposición sirve a prácticas de juego patológico y diversas formas de repliegue esquizoide (Winnicott, 1954), o al modo de los refugios psíquicos de Steiner (1977). Al mundo sintético virtual, como he mencionado en otra oportunidad, los jugadores le piden que cumpla con las demandas de ser transparente, continuo, entretenido, con ley reguladora y un ambiente vivo, demandas que remiten tanto a la repetición de lo idéntico en el sistema de juego (interfase) como a la repetición de lo similar en el juego mismo. Los pacientes pre-adolescentes y adolescentes refieren encontrar en ese mundo sintético un lugar seguro y estable donde estar, donde jugar con otros y mantener actividades repetitivas que parecen favorecer dicha actividad como sustituto imaginario a la vivencia de continuidad.

iii.) Sobre la disponibilidad como imperativo social

Un tercer modo en que creo que el Self se ve implicado refiere a la disponibilidad como imperativo social. Hablamos al principio de que el Self quedaba definido por el movimiento de apropiación de la alteridad, de hacer objeto “mío” aquello otro. Pues bien, ello tiene un contrapunto en el problema de la doble dependencia planteado por Winnicott. Tomar posición respecto a lo mío me hace dependiente de aquello frente a lo cual tomo posición, aspecto que remite a una exigencia al Yo. Kenneth Gergen (1992) habló de esto en términos de la saturación social del yo, producto de los nuevos medios de comunicación. Cabe allí incluir las implicaciones al Self de estar virtualmente disponible como objeto del otro.

Ejemplificándolo en la escena clínica, observamos esto en los efectos asociados al uso del celular y teléfonos multimedia, ¿quien decide apagar su celular qué es lo que desconecta? ¿Quien decide dejarlo en vibrador, donde deja virtualmente a los otros, rebotando sobre el sofá? ¿Quien responde en sesión, a quién le habla? Todos ellos son escollos mayores que tienen que ver no sólo con las implicancias vinculares y transferenciales, sino con cómo las tecnologías articulan demandas sociales, dentro de ellas la demanda de estar continuamente disponibles a tomar posición frente a otro. Esta demanda podría ser considerada una tercera forma imaginaria sustituta de la vivencia de continuidad. Encarnar el imperativo social de estar siempre disponible puede ser un modo de sostenerse a través del sometimiento a dar respuesta, al otro, en su potencial demanda.

He tratado de retratar como las tecnologías nos comprometen reproduciendo imaginariamente aspectos propios a la vivencia de continuidad a través de la confianza omnipotente puesta en el imaginario tecnológico, en las formas co-presentes de repetición que organizan las vivencias cotidianas en mundos sintéticos, y en el imperativo de la disponibilidad comunicacional. Estos modos implican a las tecnologías y al Self desde las prácticas cotidianas, y en ese sentido merecerían ser explorados con mayor profundidad.

Cierro el texto con una anécdota al respecto: Un joven padre que interactúa con su hija. Ella, la niña, tiene una muñequita que al apretarla dice “cárgame, cárgame”. La niña se la pasa al papá, quien la apreta, y la muñequita repite: “cárgame, cárgame”. El papá le pregunta a la niña “¿y donde se le ponen las pilas?”. La niña, tomándose la cabeza, le responde “¡te pide que la tomes el brazos papá!”.

Parece que hoy nos enfrentamos a un discurso social donde sostener se confunde con energizar.

Referencias

- Bajtin, M. (2002). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1979.
- Cabrera, D. (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos.
- Canclini, N.G. (1995). *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Mexico: Gedisa.
- Canclini, N.G. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados, Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa, 2005.
- Coloma, J. (2008). La simultaneidad de lo simétrico y lo asimétrico como meta de lo psicoanalítico. *Gradiva*, vol. 9(1): 47-60.
- De M'Uzan, M. (1970). *Le même et l'identique*. En M. De M'Uzan (1970). *De l'art à la mort*. Paris: Editions Gallimard, 1977, pp. 83-97.
- De M'Uzan, M. (2003). Slaves of Quantity. *Psychoanal Q.*, 72:711-725.
- Foucault, M. (1996). *Tecnologías del yo. Y otros textos afines*. Buenos Aires: Paidós, 1990.
- Freud, S. (1900). *La interpretación de los sueños*. En J. Strachey (ed.) (1996). *Obras Completas de Sigmund Freud vol. V*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1920). Psicología de las Masas y Análisis del Yo. En J. Strachey (ed.) (1996). *Obras Completas de Sigmund Freud vol. XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gergen, K. (1992). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Gergen, K. (1994). *Realidades y Relaciones. Aproximaciones a la construcción social*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Godoy, S. & Herrera, S. (2004). Qué ocurre cuando se usa (y no se usa) Internet: resultados del World Internet Project-Chile. *Cuadernos de Información*, 16-17: 71-84.
- Godoy, S. (2007a). Uso e impacto de internet. *Cuadernos de Información*, 20: 67-77.
- Hermans, H. (2001). The Dialogical Self : Towards a Theory of Personal and Cultural Positioning. *Culture & Psychology*, vol 7(3):243-282.
- Hermans, H. (2003). Construction and Reconstruction of a Dialogical Self. *Journal of Constructivist Psychology*, 16: 89-130.
- Hermans, H. (2004). Introduction: The Dialogical Self in a Global and Digital Age. *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 4(4): 297-320.
- Kalina, N. (2009). Noah takes a photo of himself for six years. Extraído el 01 de Mayo de 2009 de la world wide web: <http://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>
- Laplanche, J. (2001a). *Nuevos fundamentos para el psicoanálisis. La seducción originaria*. Buenos Aires: Amorrortu, 1987.
- Laplanche, J. (2001b). *Entre seducción e inspiración: el hombre*. Buenos Aires: Amorrortu, 1999.
- Laplanche, J. (2002). Sexuality and Attachment in Metapsychology. En D. Widlöcher (ed.) (2002). *Infantile Sexuality and Attachment*. Londres: Karnac.
- Mancuso, H. (2005). *La palabra viva. Teoría verbal y discursiva de Michael M. Bachtin*. Buenos Aires: Paidós.
- Steiner, J. (1977). *Refugios Psíquicos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Turkle, S. (1997). *La Vida en Pantalla*. Buenos Aires: Paidós, 1995.
- Valsiner, J. & Han, G. (2008). Where is culture within dialogical perspectives on the self? *International Journal for Dialogical Science*. 3 (1):1-8.
- Whang, L., Lee, S. & Chang, G. (2003). Internet Over-Users' Psychological Profiles: A Behavior Sampling Analysis on Internet Addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 2: 143-150.
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and Reality*. New York: Routledge, 1982.
- Winnicott, D.W. (1954). Replegamiento y regresión. En D. W. Winnicott (1999). *Escritos de Pediatría y Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 1979.
- Winnicott, D.W. (1988). *Human Nature*. Levittown: Brunner/Mazel.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15: 309-329.